

Pemanfaatan Media Video Pembelajaran “Bermain dengan Angka” Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan Di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya

PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN “BERMAIN DENGAN ANGKA” UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN DI TK AL HIDAYAH KREMBANGAN SURABAYA

Devi Dwi Cahyanto

Rusijono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Surabaya

Kampus Lidah Wetan

angelsayhello@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak dan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam kegiatan pengembangan kemampuan anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran media dipandang sebagai suatu sistem integral yang mempunyai peranan penting. Media mampu merangsang minat siswa dalam memahami materi dan visualisasi materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media video pembelajaran konsep bilangan “Bermain dengan Angka” dalam proses belajar siswa khususnya dalam perkembangan kemampuan kognitif siswa tentang pengenalan konsep bilangan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *True Experimental Control group pretest – post test*, yaitu dengan subyek penelitian 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Berdasarkan hasil data observasi proses pemanfaatan video konsep bilangan diperoleh nilai rata-rata 91,06% untuk guru dan diperoleh nilai rata-rata 94,22% untuk siswa. Maka dari itu dapat termasuk dalam kriteria **Baik Sekali**. Dan Untuk hasil analisis data tes dengan uji anava 1 jalur nilai *pretest* diperoleh hasil $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, atau 1,08 3,06 dan untuk nilai *post test* diperoleh $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, atau 43,39 4,82 maka dari itu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional dan LKA pada proses perkembangan kemampuan konsep bilangan di kelompok A TK Al Hidayah Krembangan Surabaya.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media Video Pembelajaran, Pengenalan konsep bilangan

Abstract

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) is the such a coaching effort addressed to children and implemented by giving education stimulus to support the growth and the development of the childs. In the implementation of the development of children’s ability aiming to achieve learning goal, media is seen as the integral system which has an important role. Media is able to stimulate students’ interest in understanding the contextualization and visualization material. This study aims to understand the benefit of the media of instructional video of numeral concept “Bermain dengan Angka” in student’s learning process especially in the development of student’s cognitive ability regarding the introduction of numeral concept. The design of the study used is *True Experimental Control group pretest – post test* with 2 experimental classes and 1 control class as the subject of the study. The result of data analysis, according to the observation in experimental class in the process of the utilization of the concept of the number video obtained the average value is 91,06 % for teachers and obtained the average value is 94.22 % for students. For the results of the analysis of test data with ANOVA 1 line pretest values obtained results $F_{arithmetic} \leq F_{table}$, or 1.08 3.06 and post-test values obtained for $F_{arithmetic} \geq F_{table}$, or 43.39 4.82 therefore, with 5% of significant level, it shows that there is an increasing of significant learning outcome in the post-treatment. The conclusion of this study shows that the treatment using the media of instructional video improves the learning outcome more significantly than the one using conventional method and LKA in the process of the development of numeral concept ability in group A TK Al Hidayah, Krembangan, Surabaya.

Keywords: Utilization, the media of instructional video, The introduction of the concept numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci kemajuan dan perkembangan yang berkualitas sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi di dalam dirinya, maka dari itu pendidikan haruslah terselenggara sejak sedini mungkin. Di Indonesia sendiri pendidikan untuk anak-anak usia dini sudah mulai disadari peran pentingnya oleh masyarakat, hal ini ditunjukkan dengan semakin banyak dan pesatnya didirikan tempat pendidikan untuk anak usia dini dalam satu dasawarsa terakhir mulai tahun 2003 hingga sekarang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik TK adalah berkembangnya kemampuan kognitif anak yang mencakup pengenalan konsep Sains dan Matematika sederhana. Penggunaan media pada kegiatan pengembangan kemampuan matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Namun berdasarkan studi awal yang telah dilakukan di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya pada kelompok belajar A ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas, yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Hal ini dibuktikan dengan belum tercapainya indikator yang telah disusun dalam kurikulum TK.

Optimalisasi pengembangan kemampuan kognitif terutama matematika bagi anak usia dini memerlukan metode/strategi dan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru serta anak dalam proses pengembangan kemampuannya. Namun hal yang terjadi di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya kelompok A proses pembelajaran masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dikarenakan guru menggunakan metode konvensional yang dianggap lebih efektif untuk mengajar siswa yang jumlahnya lebih dari 30 anak dalam satu kelas, akibatnya lebih dari 75% atau 80 anak yang masih kurang dalam pencapaian standar tingkat perkembangan anak, yaitu lingkup perkembangan kognitif tentang pengenalan konsep bilangan.

Menurut Copley (2001 : 14) salah satu prinsip kurikulum pengembangan adalah lingkungan dan media. Lebih lanjut lingkungan yang efektif untuk belajar matematika adalah kaya dengan media yang dapat membantu anak mengekspresikan konsep dalam diri anak. Karena itu dalam proses pengembangan kemampuan konsep-konsep matematika diperlukan dukungan media yang bervariasi. Dengan demikian dalam proses pengembangan kemampuan matematika untuk mengenalkan konsep bilangan diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media

pembelajaran akan memberikan dampak baik secara langsung atau tidak terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari siswa. Media pembelajaran dengan menggunakan video merupakan salah satu alternatif sebagai salah satu metode yang variatif bagi anak usia dini, karena media video merupakan media audio visual yang dapat menstimulasi indra penglihatan dan indra pendengaran sehingga penggunaan media video dalam pengembangan kemampuan anak mampu memberikan pengalaman yang lebih konkrit dari pada membaca buku atau penjelasan guru secara verbal.

Dari permasalahan tersebut peneliti memanfaatkan media video media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” untuk anak usia dini kelompok A di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya. Media media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” ini didesain dari sebuah permasalahan dan uji coba dari BPMT Pustekom Kemdikbud untuk digunakan oleh guru-guru PAUD. Dengan kondisi pendidikan Surabaya, diharapkan pemanfaatan media media video pembelajaran “bermain dengan angka” ini dapat menjadi solusi pemecahan masalah belajar dalam materi konsep bilangan di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya.

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemanfaatan media video pembelajaran Bermain dengan Angka pada siswa kelas A TK Al Hidayah Krembangan Surabaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan?
2. Apakah pemanfaatan media video pembelajaran Bermain dengan Angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif konsep bilangan pada siswa kelas A TK Al Hidayah Krembangan Surabaya?

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan strategi baru dalam penyampaian materi tentang pengenalan konsep bilangan, yaitu dengan menggunakan video pembelajaran bagi guru pengajar.
2. Manfaat Praktis
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rekomendasi bagi guru atau sekolah yang terkait yaitu media video pembelajaran pada materi pengenalan konsep bilangan.

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Teknologi pembelajaran sebagai suatu profesi berakar dari penelitian, teori dan praktik. Suatu profesi harus mempunyai landasan pengetahuan yang menunjang praktik.

Teknologi pembelajaran telah berkembang dan muncul sebagai bidang ilmu tersendiri dengan kawasan penelitian dan praktek yang beragam. Keragaman aktifitas teknologi pembelajaran yang meliputi pemanfaatan, pengembangan, desain, pengelolaan, dan penilaian. Hal

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen I	T ₁	X	T ₂
Eksperimen II	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	-	T ₂

ini seperti dijelaskan oleh Seels dan Richey (1994:1) bahwa:

“Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar”.

Kawasan Teknologi Pembelajaran terbagi menjadi 5 domain yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi. Lima kawasan teknologi pembelajaran yang terkait dalam pokok permasalahan penelitian yang diambil peneliti adalah kawasan pemanfaatan dan dapat dilihat pada kawasan teknologi pembelajaran.

Kawasan teknologi pembelajaran terbagi menjadi lima domain, yaitu domain desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, serta evaluasi. Domain pemanfaatan yang menggunakan proses dan sumber untuk belajar mencakup pemanfaatan media (*media utilization*), dalam pemanfaatan media disini sebagai pendukung dalam pembelajaran.

Pemanfaatan (*utilization*), yaitu pada sub domain pemanfaatan media (*media utilization*). Pemanfaatan media nantinya akan menambah strategi penyampaian materi kepada siswa. Menurut Seels (1994:54) menyatakan pemanfaatan adalah tindakan menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Pemanfaatan media videopembelajaran “Bermain dengan Angka” adalah suatu tindakan menggambarkan secara langsung kepada siswa suatu materi. Penyampaian materi dengan memanfaatkan media video pembelajaran konsep bilangan sebagai strategi atau pendamping guru dalam kegiatan pembelajaran tentang pengenalan konsep bilangan di kelas A TK Al Hidayah Krembangan Surabaya.

METODE

Camphell dan Stanley (Arikunto, 2006:84) membagi jenis-jenis desain ini berdasarkan atas baik buruknya eksperimen atau sempurna tidaknya eksperimen, secara garis besar dikelompokkan dua eksperimen:

1. Pre-Experimental Designs
2. True Experimental Designs

Desain penelitian ini yang digunakan penelitian adalah *Quasi Eksperimental*, peneliti menggunakan *Control group pretest – post test* karena karena dalam penelitian ini peneliti ingin menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Peneliti mengambil data dari kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran konsep bilangan dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Keterangan:

T₁ : Pretest untuk melihat kemampuan awal penguasaan konsep siswa

X : Perlakuan pembelajaran dengan media video konsep bilangan

T₂ : Tes akhir kemampuan penguasaan konsep setelah dilakukan perlakuan

Subyek penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kelas kelas eksperimen (kelas A1 dan A2) dan 1 kelas kontrol (kelas A3).

Dalam penelitian kali ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat, yaitu:

1. Variabel bebas yaitu kondisi yang hendak diteliti, bagaimana pengaruhnya terhadap suatu gejala. Obyek yang dikategorikan sebagai variabel bebas adalah pemanfaatan media video pembelajaran konsep bilangan pada kelas eksperimen.
2. Variabel terikat yaitu variabel pembanding dari variabel bebas. Variabel terikat adalah kelas kontrol, kelas menggunakan metode konvensional dengan pendukung buku lembar kerja anak.

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan tes dan observasi.

Teknik untuk menganalisis data observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Koefisien kesepakatan

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Keterangan :

KK : Koefisien kesepakatan

S : Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N2 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

(Arikunto, 2006:201)

Kemudian untuk menganalisis data observasi tentang proses pemanfaatan media video pembelajaran pada anak kelompok A, maka digunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi jawaban

N : Banyaknya individu

(Sudjiono, 2009:43)

2. Analisis Anava

Pertama dengan rumus *Anava One Way pretest* dan *Anava One Way posttest* untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol. Langkah-langkah yang ditempuh untuk menghitung Anava 1 jalur adalah sebagai berikut (Riduwan:198):

1. Menghitung jumlah kuadrat antar group (JK_A), dengan rumus :

$$JK_A = \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}} - \frac{(\sum X_i)^2}{N} = \left(\frac{(\sum X_{A1})^2}{n_{A1}} + \frac{(\sum X_{A2})^2}{n_{A2}} + \frac{(\sum X_{A3})^2}{n_{A3}} \right) - \frac{(\sum X_i)^2}{N}$$

2. Menghitung derajat bebas antar group dengan rumus : $db_A = A - 1$

3. Menghitung kuadrat rerata antar group (KR_A) dengan rumus

$$KR_A = \frac{JK_A}{db_A}$$

4. Menghitung jumlah kuadrat dalam antar group (JK_D) dengan rumus :

$$JK_D = (\sum X_i)^2 - \sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}}$$

5. Menghitung derajat bebas dalam group dengan rumus : $db_D = N - A$

6. Menghitung kuadrat rerata dalam antar group (KR_D) dengan rumus : $KR_D = \frac{JK_D}{db_D}$

7. Mencari F_{hitung} dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{KR_A}{KR_D}$$

8. Menentukan taraf signifikansinya yaitu $\alpha = 0,01$

9. Mencari F_{tabel} dengan rumus : $F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(db_A, db_D)}$

10. Tabel Ringkasan Anova

11. Menentukan kriteria pengujian : jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 berarti signifikan dan konsultasikan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} kemudian bandingkan

12. Membuat kesimpulan

Teknik analisis data dari tes penelitian ini, peneliti menggunakan Anava1 jalur untuk melihat hasil dari uji tes pada penelitian. Hasil penelitian keseluruhan akan diketahui adanya pengaruh lebih besar/signifikan

diperoleh $r_{tabel} 0,339 < r_{hitung} 0,785$, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dengan observer II.

- b) Observasi Guru Kelas Eksperimen A2

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 33 - 1 = 32$ Signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} 0,349 < r_{hitung} 0,714$, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

- c) Observasi Siswa Kelas Eksperimen A1

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 35 - 1 = 34$ Signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} 0,339 < r_{hitung} 0,769$, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara Observer I dengan Observer II.

- d) Observasi Siswa Kelas Eksperimen A2

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 33 - 1 = 32$ Signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} 0,349 < r_{hitung} 0,769$, maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara Observer I dengan Observer II.

Kemudian dari data observasi guru dan siswa untuk menjawab rumusan masalah pertama diperoleh hasil rata-rata 91,06% untuk hasil observasi guru, maka dari itu termasuk dalam kriteria “**baik sekali**”. Sedangkan untuk hasil observasi siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,22%, maka dari itu termasuk dalam kriteria “**baik sekali**”. Maka dari data observasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan kemampuan dengan menggunakan media video konsep bilangan berjalan dengan baik sekali.

2. Analisis Anava *Pretest-postests*

Analisis data Anava *pretest* memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi awal ketiga kelas yang akan diteliti yaitu 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Berdasarkan analisis data yang diketahui dari data tes belajar siswa melalui *pretest* yang diberikan, menunjukkan bahwa ketiga kelas (A1, A2 dan A3) memiliki nilai rerata yang hampir sama atau tidak ada perbedaan yang besar, kemudian dibuktikan analisis Anava *pretest* yaitu dengan hasil $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, atau 1,08 < 4,82, maka dari itu H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **tidak ada perbedaan yang signifikan** nilai dari kelompok eksperimen (A1 dan A2) dengan kelompok kontrol (A3).

Analisis data Anava *posttest* memiliki tujuan untuk melihat perbedaan ketiga kelas yang akan diteliti yaitu 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis data yang diketahui dari data tes belajar siswa melalui *posttest*, menunjukkan bahwa adanya perbedaan dimana kelas eksperimen (A1 dan A2) yang diajarkan dengan memanfaatkan media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” diperoleh hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol yang

3. Analisis Uji-t

Kedua dengan analisis data hasil tes penelitian ini, maka digunakan rumus *t-test post test* untuk kedua kelas eksperimen sebagai berikut

$$t = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum Y^2 + \sum X^2}{N_y + N_x - 2} \right) \left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x} \right)}}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata hasil per kelompok

N : Banyaknya subyek

X : Deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

Y : Deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

(Arikunto, 2010: 86)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Observasi

- a) Observasi Guru Kelas Eksperimen A1

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 35 - 1 = 34$, Signifikan 5% maka

menggunakan metode konvensional dengan buku LKA. Hal ini dapat dibuktikan dengan analisis Anava *posttest* yaitu dengan hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, atau 43,39 > 4,82, maka dari itu H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **ada perbedaan yang signifikan** nilai dari kelompok eksperimen (A1 dan A2) dengan kelompok kontrol (A3).

3. Analisis Uji-t

Analisis data dengan Uji-t dilakukan di kedua kelas eksperimen (A1 dan A2) yang memiliki tujuan untuk menguji bahwa **setelah** diberikan perlakuan ke dua kelas tersebut tidak mengalami perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,24 yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi (df) = $(N_1 + N_2) - 2$. Maka didapat df = $(33 + 33) - 2 = 64$. Dalam tabel uji-t didapatkan nilai t_{tabel} 1,67. Ternyata t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} atau $t_{hitung} 1,24 < t_{tabel} 1,67$. Hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa hasil belajar 2 kelas eksperimen **tidak mengalami perbedaan yang signifikan**.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil observasi pemanfaatan media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelompok A pada materi konsep bilangan di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya diperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 91,06% untuk hasil observasi guru dan termasuk dalam kriteria **“baik sekali”**. Sedangkan untuk hasil observasi siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,22% dan tergolong **“baik sekali”**. Maka dari data observasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan kemampuan dengan menggunakan media video konsep bilangan berjalan dengan baik sekali.
2. Pemanfaatan media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” dapat meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep bilangan pada siswa TK Al Hidayah Krembangan Surabaya. Hal itu dibuktikan pada analisis data *pre-test* dan *post-test* siswa, dimana menunjukkan bahwa kelompok eksperimen (kelas A1 dan A2) yang menggunakan media video pembelajaran terdapat kenaikan

kemampuan pengenalan konsep bilangan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol (kelas A3), sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan dan berpengaruh pada proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Sebelum proses pemanfaatan media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” hendaknya guru mereview media video pembelajaran terlebih dahulu sebelum di implementasikan dalam proses pembelajaran dan merumuskan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, materi, dan media video ini.
2. Dalam pemanfaatan media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” ini setting kelas merupakan hal yang sangat penting, maka dari itu guru harus dapat mengatur setting kelas sesuai dengan jumlah siswa, kondisi siswa, luas kelas, dan fasilitas yang dimiliki sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” pada kelas siswa kelompok A di TK Al Hidayah Krembangan Surabaya terbukti meningkatkan kemampuan tentang konsep bilangan sehingga peneliti memberi rekomendasi untuk menjadi satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk materi konsep bilangan.
4. Media video pembelajaran “Bermain dengan Angka” merupakan salah satu media yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka dari itu hendaknya media pembelajaran harus sesuai karakteristik siswa dan dikembangkan dengan melibatkan orang-orang yang ahli dibidang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*, edisi Revisi IV. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta

- AH, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo
- Azizi, Ismat. 2013. *Pemanfaatan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Standar Kompetensi Mengungkapkan Wacana Sastra dalam Bentuk Pementasan Drama "Tiang Debu" Kelas XI SMA Negeri 13 Surabaya*. Tidak diterbitkan. Surabaya. Unesa.
- Copley, V. 2001. *The Young Child and Mathematics*. NAEYC: Washington DC.
- Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2004. *Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga/Bermain Sederhana*. Jakarta
- Erawati, E. 2010. *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Lotto Angka*. Skripsi PG-PAUD UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Moeslichatoen.1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustaji dan Susarno, Lamijan Hadi. 2010. *Panduan seminar bidang teknologi pendidikan*. Surabaya: Unesa university Press
- Sadiman, Arif dkk. 2007. *Media pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Seels, Barbara dan Richey, R. C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sriningsih. 2007. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Aglesindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Strata Satu. 2014. *Pedoman Menulis Skripsi*. Surabaya. Unesa.
- Utami, Ade Dwi Dkk. 2013. *Modul PLPG Pendidikan Anak Usia Dini*. UNJ Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yamin, Martinis Dkk. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gp Press.
- Ernawulan, Syaodih. 2008. *Perkembangan Anak TK*. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022ERNAWULAN_SYAODIH/PERKEMBANGAN_ANAK_TK.pdf diakses pada 22 Februari 2014)